



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE MODA

GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 2º SEMESTRE **TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA
Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de diseño de moda e indumentaria
Especialidad	Diseño de Moda
Curso y semestre	Segundo curso Segundo semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 Clase 1,5 ADD
Horario de impartición	El horario será el que aparece como horario oficial en la página web.
Departamento	Tecnologías aplicadas al diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Iván Royo	iroyo@esda.es	2º A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Tecnología digital aplicada al diseño de moda, es una asignatura obligatoria que se imparte en el 2º curso de los Estudios Superiores de Grado de diseño de moda, teniendo como objetivos genéricos:

Aprender patronaje CAD y realizar los patrones bases, digitalizar patrones creados manualmente.

Dibujo en plano de prendas en adobe illustrator profesional.

Realización de fichas técnicas de prenda y fichas técnicas de gráfico.

Escanear tejidos y aprender a resaltar sus características.

Clo3D desarrollo del software

2.2. Contextualización

En la asignatura Tecnología digital aplicada al diseño de moda se profundiza en los recursos digitales gráficos orientados al diseño de moda, en la realización de fichas y especificaciones técnicas y creación de patronaje CAD. Se potencia el uso tecnológico orientado a procesos creativos e industriales, así como herramienta de la comunicación y gestión.

Los patrones usados en patroneoKEY se pasarán a Clo3D y se crearán proyectos artísticos.

3. CONTENIDOS

Dentro del marco de descriptores y contenidos establecidos para la asignatura de Tecnología Aplicada al Diseño de Moda, establecido en el ANEXO II de la Orden de 14 de septiembre de 2011, BOA, por la que se aprueban los planes de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, se presentan los siguientes descriptores y contenidos:

Tecnología digital aplicada al diseño de moda.

Diseño digital de estampados.

Software específico.

Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CG 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CG 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT 5 Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

CEDM-6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEDM-8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD): sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos individuales:

- **Trabajos de clase:** el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.
- **Trabajos de ADD:** propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los períodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos (trabajos de clase) que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

Los bloques temáticos a desarrollar en este período de la asignatura serán los siguientes:

1. Dibujo en plano
2. Patronaje CAD
3. Fichas técnicas
4. Tejidos y Rapports

Bloque Dibujo en plano:

Aprendizaje y desarrollo de la técnica de representación de prendas en plano. Se basa en la geometría descriptiva y espacial para la representación de las vistas frontal, trasera y lateral de las prendas. El dibujo en plano es la visualización planificada de una prenda, una parte muy importante de las fichas técnicas, que se tiene que dominar y ejercitar a través de mucha práctica.

Bloque Patronaje CAD:



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

El patronaje es el sistema de organización de la construcción de una prenda de vestir, consistente en desglosar por piezas separadas las diferentes áreas del cuerpo humano a vestir, de forma y manera que cada pieza de tela se adapte a ese área y que la unión de todas las piezas en un orden predeterminado produzca como resultado un modelo de prenda que se corresponda con el diseño del modelo propuesto. Usaremos un sistema de patronaje asistido por ordenador llamado PatroneoKEY y se realizarán los patrones bases.

Bloque Fichas técnicas:

El conjunto de la información contenida en la ficha técnica de un modelo es uno de los documentos más importantes que se emplean en la fabricación textil. Por ello es necesario establecer cuidadosamente que información incluimos en ella. Se empieza a emplear para la creación y desarrollo del modelo y posteriormente para su producción y control de calidad. Permite producir una muestra más precisa y mejora los tiempos de entrega.

Bloque Tejidos y Rapports

Aprender los conceptos y la manera de realizar rapports, los cuales son una imagen que podemos aplicar a cualquier superficie de manera infinita, su unidad básica de repetición es el rapport. Es una unidad de repetición a raíz de un dibujo original, cuyos contornos encajan unos con otros, tanto en vertical como en horizontal, para generar un estampado infinito, y cuya forma básica de repetición es el cuadrado. Representación digital de tejidos (Dibujado en plano) junto a un tratado de imagen de tejidos (Fotografía y photoshop) para la realización de un catálogo de tejidos.

El horario asignado a las ADD se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los trabajos de ADD, que consistirán en proyectos personales cuyo desarrollo engloba la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

La programación de esta asignatura se entiende como un proceso dinámico y flexible orientado a la consecución de los objetivos finales marcados inicialmente. Por tanto, y teniendo en cuenta la lógica retroalimentación de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, podrá experimentar las modificaciones que dicho proceso requiera para una mejor adaptación a la situación real del aula.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

5.3. Trabajo del alumno	
Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	16
Clases prácticas	20
Presentación de trabajos y proyectos	
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	15
Preparación y realización de trabajos	45
Asistencia a exposiciones o conferencias	
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100
5.4. Actividades evaluables	
<p>Las actividades evaluables que se definen y detallan a continuación serán empleadas en su conjunto tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria, tal y como se detalla en los apartados de CRITERIOS DE EVALUACIÓN y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.</p> <p>Trabajos de clase(englobados en la actividad de las clases prácticas): Son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando.</p> <p>El estudiante deberá demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje mediante las siguientes actividades de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">Realizar los patrones base en PatroneoKEY.	



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

- Limpieza y organización en el desarrollo de las fichas técnicas.
- Crear ilustraciones de moda usando técnicas avanzadas en adobe illustrator.
- Ser capaces de crear infografías, presentaciones y dossiers de los trabajos realizados.
- Ser capaces de crear y organizar todos los elementos para la creación de un muestrario completo de tejidos.

Trabajos de ADD(englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. Siempre que sea posible estos trabajos se plantean de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

Examen final: Prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y ADD.

5.5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía

- Apolonio, L. (2022). *Adobe illustrator 2022*. Anaya Multimedia.
- Barnfield, J., & Richards, A. (2013). *Manual de patronaje de moda*. Promopress.
- Blázquez Navas, I. (2009). *Patronaje industrial y escalado*. Isa Escuela de Diseño y Moda.
- CLO | 3D Fashion Design Software. (s. f.). CLO Official Site. Recuperado 29 de septiembre de 2022, de <http://clo3d.com/en/>
- López López, Ana María. (2018)“Diseño de moda por ordenador”. Ed. Anaya Multimedia.
- Prokudin, V. *Técnicas de patronaje*.
- Valverde Durán, M. (2012). *Bocetado digital de prendas 3D*. Eda Centro Artístico de Moda y Diseño.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

Proyectos personales englobados en la actividad de las tutorías individuales.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.

El dominio de las herramientas de representación.

El dominio de las nociones básicas de maquetación.

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final

Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Normativa general

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 27 de octubre de 2009), en su Artículo 5 dice textualmente:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.
2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresa mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.
3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación: de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el estudiante.

4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

5. Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.

6. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Criterios de calificación de la asignatura

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura como se indica a continuación.

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo

posible, un ritmo de trabajo similar). Si el trabajo es entregado sin causa justificada más tarde de 2 días el trabajo se calificará con un 0.

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media de ejercicios prácticos) \times 0,5] + [(media de proyectos personales) \times 0,5]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un examen final (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta y entregarlos antes del 25 de agosto. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota del examen) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.

8. CRONOGRAMA



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024
ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE MODA

	S1	S2	S2	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	1	1	2	2	2	2	2
Trabajos clase	A	B	C	D	D	D+E	E+F	G
Trabajos ADD								

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 ESTUD. 29-2 Mayo	S16 EXAM. 5-9 Junio
Clases teóricas	3	4						
Trabajos clase	H	I						
Trabajos ADD			ADD					

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujo en plano 2. Patronaje CAD 3. Fichas técnicas 4. Tejidos y Rapports 5. Clo3D 	<ol style="list-style-type: none"> A. Representar vestido, prenda física con todo detalle en dibujo en plano B. Representar pantalones, prenda física con todo detalle en dibujo en plano C. Representar prenda por foto actual de pasarela con todo detalle en dibujo en plano. D. Realizar patrones base en PatroneoKEY E. Escalar patrones base F. Realizar marcada de patrones base G. Digitalizar patrones físicos existentes en PatroneoKEY H. Diseño de Ficha Técnica profesional y propia. I. Escanear tipos de tejido tratando su imagen para una buena y profesional 	<p>I. Elaboración de una colección cápsula, siendo necesario el uso de las diferentes herramientas vistas durante el curso.</p> <p>Fashion Week 3D</p> <p>Presentadas con fichas técnicas completas, sin figurines.</p>

presentación en un
muestrario.

COMENTARIOS:

El cumplimiento de este cronograma se establece de una manera orientativa, dependerá de los días festivos o causas ajenas que modifiquen la programación.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades de manera obligatoria. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo de semestre se plantean las siguientes opciones :

- Visionado de videos que puedan suponer una ampliación de los contenidos tratados en clase.
- Visita a centros de trabajo en los que se apliquen procesos y técnicas relacionados con la asignatura.
- Asistencia a conferencias o exposiciones que puedan resultar de interés.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos de clase y trabajos de ADD). Además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)
- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Esta asignatura es del departamento de Medios informáticos y en coordinación con Diseño de Moda, se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)

Año de publicación (entre paréntesis)

Título del libro en cursiva

Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Fecha de publicación

Título del artículo entrecomillado

Título de la revista en cursiva

Volumen



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

Número si es una revista de paginación separada

Páginas si es un periódico o magacín se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página.

Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.

Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Título del documento

Fecha de publicación

Fecha de consulta

Dirección URL-Universal Resource Locator

3D Fashion week

Se llevará a cabo un proyecto colaborativo que involucrará a diversos niveles y las asignaturas de Medios Informáticos y Tecnología Aplicada a la Moda, las cuales forman parte del programa de estudio del Grado en Diseño de Moda. Este proyecto será integrado en el ADD.

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social. Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

Se desarrollará el proyecto “Fashion week 3D” entre los 4 cursos del grado oficial diseño de moda, diseños 3D de ropa adecuados a la guía docente de cada curso, presentados en un formato conjunto con intención de configurar una Fashion week 3D. Se contempla la posibilidad de incluir la coordinación con otras asignaturas del grado o otras especialidades de la escuela, incluir diferentes estudios o investigaciones que se realizan en la ESDA.

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro.

Siempre que se considere necesario se podrá realizar una encuesta interna con el fin de abordar cuestiones más concretas del planteamiento y desarrollo de esta asignatura.

Los profesores responsables de la asignatura se reservan el derecho a rectificar alguna parte de esta guía docente por algún cambio en las circunstancias que se pueda producir.

En Zaragoza, septiembre de 2023.